

意欲的に取り組むゲーム領域の学習

～ゲーム領域における兄弟チームの設定から～

渡辺 圭

小学校の体育科では、子どもが運動の楽しさに触れることのできる授業づくりが求め得られる。楽しさを感じながらこそ、運動に対して好意的肯定的な資質が育ち、活動も活発になって体の発達につながると考える。

今回取り上げた体育のゲーム領域については、子どもたちから「楽しめていない」ことを度々耳にすることがある。それは運動経験や体力の差、その運動のイメージ、チームゲームであることなどが考えられる。またチームゲームであるが故に学習課題がそれぞれになりがちで、何を身に付けたのかが分かりにくく、成長を感じられないことも一因として考えられる。

そこで本研究では、チーム同士協力し合って、共通の学習課題に向けて学んでいけるような学習過程を設定する。一人一人がチームにおける有能感と自己の成長を感じながら学習が意欲的に進む授業づくりについて検証していく。

キーワード：ゴール型ゲーム サッカー 学習内容 兄弟チーム ゲーム記録

1. 研究目的

子どもたちが、体育のゲーム領域において意欲的に学べない主な理由として、以下の点があげられる。

①運動に対して苦手意識がある

(理由：こわいから、できないから等)

②チーム、ゲームにおいて疎外感を感じる

(理由：何をやるか分からない、責められるから)

そこで、本研究ではバスケットボールとハンドボールを組み合わせたような「4Cボール」とフットサルをベースとした「4Cサッカー」の単元において、以上の2点を考慮し、兄弟チームと言う設定の下、すべての子どもが「運動の楽しさを味わい、仲間とつながりながら、自らの学びをつくる」体育学習のあり方を探ったものである。

1. 1. 苦手意識をもつ子に

子どもが苦手意識を持ってしまう主な理由は、各運動に対する固定観念である。鉄棒なら「さかあがりができる」という技の習得に対する考えや、ゲームでは「上手な子だけがプレーする」というゲームの様相に対する考え、また「サッカーは男子、ダンスは女子」という性別に対する考えである。こうした背景には子どもを取り巻く環境もあるが、これまでの授業でそれを助長するような学び方をしてきたことも考えられる。

そこで本実践では、未熟な自分でもゲームを楽しむことができるようボールやゴールの工夫などの手立てをしていく。また4Cサッカーでは和歌山県国体女子サッカー選手(図1)をゲストティーチャーとして3回招き「女子」と「サッカー」を結びつけるようにする。



図1 GTの紹介

1. 2. 疎外感をもっている子に

「ゲームで何をやるのか、どう動くのか」が分からない子どもは、ゲームに参加することが困難である。そんな子どもは、チームの一人としての実感がもてず、疎外感をもってしまう。もし、たまたまボールに触れるなどの参加の機会があっても、それをうまく生かすことは難しいと思われる。もちろん「あえてパスを出してもらおう」といった場合でも同様であり、そこでの失敗はますますチームとの溝を深めてしまうことになる。

そこで、取り組みが進むに従っても、一人一人がチームにおいて、有能感を持ち、楽しみを増していけるよう協力して学びを進める「兄弟チーム」を設定する。ゲームにおいては、その中で何をすべきなのかを課題として子どもたちに明確に提示し、その動きを学んでいくことが大切であると示すことが必要である。その学びを「兄弟チーム」という関係で進める取り組みを通じて、全ての子どもがゲームに参加でき、チームの一人として自他ともに認められることになると考える。

2. 研究方法

ゴール型ゲームの領域で2つ実践を行った。一つ目はハンドボールとバスケットボールを合わせたような「4Cボール」を行った。ここでは「兄弟チーム」の設定によって、協力体制を整え、チームにおける自己の有能感をもつことをめざした。

2つ目はフットサルを基本とした「4Cサッカー」を行った。「兄弟チーム」の設定に加え、サッカーにおける先入観にアプローチするため「国体女子サッカー選手」をゲストティーチャーとして単元の中で3回招いた。またゲームの中で思い切ってプレーできるように「技能別」でのチーム分けを行い、すべての子どもがサッカーの面白さを感じられることをめざした。

そして4Cサッカーでは単元のはじめと終わりに「態度測定」を行い、その結果から、本実践における学習の工夫がどうであったかを探ることにした。

2. 1. 4Cボール（ゴール型ゲーム）

アンケートより、これまでのゲーム領域の学習では、チーム内外でのめめ事をほとんどの子どもが経験してきている。またボールを使った場面においては、特定の子ばかりがボールをさわっていた様子もあり、この領域を楽しめた子や意欲的に活動できた子は、限られた存在であったと予想された。そこで「一人一人の有能感」が実感できるよう、明確な学習内容を提示し、「兄弟チーム」で学習を進めることにした。

この「兄弟チーム」というグループを設定は、チームプレーやチームワークを求める声に基づくものである。ドリルゲームやタスクゲームを兄弟で協力して行い、ゲーム記録をお互いに取り合い伝え合う活動によって、自分たちのチームの姿を客観的に見ることをねらったものである。チームとしてのまとまりを感じやすいようにするために、同じ色のゼッケンをそろえたり、チームフラッグを作成したりした。

また誰にとっても興味をもってゴールが狙えるように、つかみやすいボールと狙い方が2通りあるゴール（図2）を用意した。



図2 使用したゴールとボール

2. 2. 4Cサッカー

サッカーに対して好意的ではない女子や一部の男子でもサッカーを楽しめるようにすることをめざした。一番に考えたのは「学びによって成長が実感できる」授業づくりである。学級、チームで取り組む学習課題を全員が把握し、1時間で何をめざすのかを理解した学習活動を重ねていけるようにした。学習課題を子どもたちのふり返りをもとに設定し掲示したり、兄弟チームでその成果を確認し合ったりした。

またこれまでのサッカーに対するイメージを払拭できるよう「女子サッカー選手」と実際にかかわりあう機会を作ったり、柔らかく足でも扱いやすいボールを使用したりした。

今回の兄弟チームは子どもの思いから「技能別」で構成した。苦手意識のある子も、そうでない子も思い切ったプレーができるようにするためである。そして3対3のゲームでより多くボールに触る機会がもてるようにした。

3. 授業の実際

3. 1 4Cボール

各時間における「学習課題」 ⑤が本時

1	2	3	4	⑤	6	7	8
オリエンテーション	短いパスを意識的に使う	相手の前に入ってパスを受ける	色々な動きでパスをもらう	シュートにつながる動きを実感する	目標を設定しチームプレーを実感する	チームプレーの質を向上させる	学びを活かして4Cボールを楽しむ

上記の学習課題に迫るため「ドリルゲーム」と「タスクゲーム」を取り入れた。これはここまでのボール運動において、技能面での不安や苦手意識をもってしまった声に応えるためである。目的意識を押さえたドリルゲームとタスクゲームによって、行う運動と自分の接点をそれぞれが見い出すことで、意欲につながると考えた。

主なドリルゲームとしては、バスケットボールで良く行われる「2メン」に取り組んだ。二人でパス交換をしながら進むことは、走りながら捕球と投球動作をすることになるため、難しく感じる子どもも見られたが、イメージのしやすさもあつてか意欲的に取り組む姿が見られた。制限時間の中で2メンからシュートま

でいけるかを競うドリルゲームも楽しく取り組んでいた。またゲームの目標でも「2メン」というキーワードがよく見られ、子どもたちと4Cボールをつなぐ重要な動きとなったと言える。

タスクゲームは相手の前に出てパスをもらう、相手の後ろをねらう、という守備側をいかにかかわしてパスをつなぐかについて取り組んだ。味方とパスをつなぐ距離、守備側との位置関係について理解を進めることができた。ゲームの中でも、ボール保持者に対して自分の位置をどうとるか、ポジショニングについて工夫する動きが見られた。(図3)



図3 相手の後ろをねらってパス

ゲームでは前半を兄が、後半を弟が担当しトータル得点で勝敗を競うことにした。ゲームに出ていない方は「ボールを何回触ったか」の記録をとり(図4)、話し合いの材料にした。「ボールに触れていない」というゲームに参加できていない仲間のことに気付くことができ、その後のプレーや声かけの変容につながった。また兄弟それぞれの「ゲームにおける目標」についてもその成否を伝え合うようにしたことも、話し合いを活性化することにつながった。



図4 触球数チェックでゲームを客観的に振り返る

3. 2 4Cサッカー

授業開きの日と単元中盤、そして単元の最終日と合計で3回、GT(国体女子サッカー選手)を招いた。(図5)GTのプレーだけでなくサッカーに対する思

いに触れたことは、子どもたちのサッカーに対する考え方に影響を与えることになった。



図5 授業開き

兄弟チームは「技能、体力」で分け、兄3(4)名と弟3(4)名のチームで兄と弟でペアも組ませた。そしてゲーム①として、「兄弟手つなぎサッカー」(図6)を行った。兄弟で手をつなぎサッカーをするが、ボールに触れるのは弟のみで、兄は弟がボールにアプローチできるよう手を引ひっぱる役になる。このゲームではサッカーに対して苦手意識がある子、積極的になれない子も意欲的にプレーする様子が見られた。授業のふり返りで「手つなぎサッカーの兄がじゃまに思えてきた」という弟の記述を受け、予定より1時間分早くこのゲーム①を切り上げた。



図6 兄弟手つなぎサッカー

ドリルゲームでは4Cボールでの「2メン」での経験から4、Cサッカーでもパスの交換でボールを進める目標を設定するチームがほとんどであった。しかしボールが上手く操作できないので、あるチームでは一人増やした3人で「くの字」の頂点にポジションをとって、パスを交換し「くの字パス」と呼んで取り組んでいた。

また単元の中ごろから、3人が縦のポジショニングをとることで有利になることに気付き始めた。その時に「後ろからボールをもらった時にどうしたらいいかわからない、ボールを奪われてしまう」という声が聞かれるようになった。そこでタスクゲームとしては、ボール保持者を中心として前と後ろに味方を守備側はアウトナンバーの2名として行った。またサイドラインからのリスタートの場面についても同様に行った。取り組みの中で、無理に前に行こうとしなくても、後ろには味方がいることに気付くことができたようであ

った。

ゲームにおいて「触球数チェック」をはじめは行っていたが「直接声をかけたい」という意見もあり、このチェックを無くした。話し合いの中で紙に動きを書いていたチームがあり「作戦ボード」を提案した。すると各チームからのボードを求める声があがり、それらを使って活発に話し合う様子が見られた。(図7)

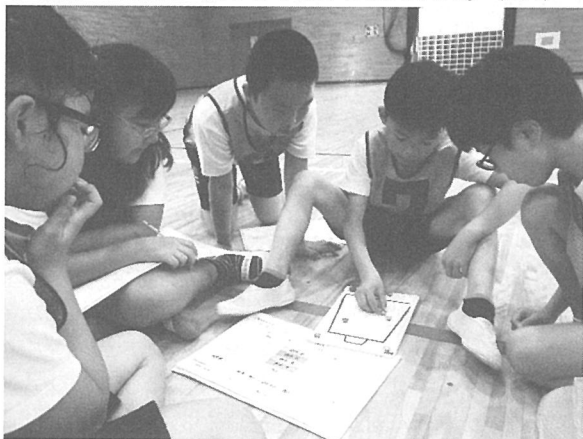


図7 作戦ボードで話し合い

単元の最後2時間はリーグ戦を行った。その際、これまでの兄弟関係を無くし、6(8)人のチームとして前半組と後半組でのゲームを提案した。それは、兄の欠席が多く弟チームから代わりに入ってゲームを行っていた緑チームの様子から、これなら他のチームもできるのではないかと思ったからである。子どもたちは初めこそ難色を示していたものの、結局技能差、体力差のある中でのゲームを行うことができた。授業後のふり返りでは一緒にやった事についての不満などは全くなく、これまで通りサッカーを楽しむことができたコメントが並んだ。

4. 授業の考察

4. 1 4Cボール

授業前には肯定的な意見が聞かれなかった子どもたちも4Cボールでは意欲的に話し合い、ゲームの中でも活発な動きを見せていた。

その理由の一つとして「ドリルゲーム」と「タスクゲーム」の導入が考えられる。これら2つの取り組みにより学ぶ内容を一人一人がよく理解することができたからである。そしてゲームの中で自分が何をすべきかを自分も、仲間も理解することは、チームとしてのまとまりや個人の有能感につながったはずである。

また3対3と言う人数、操作性が高く恐怖感の少ないボール、得点しやすい形状のゴールも意欲につながったと考える。iPadのゲームや話し合いの撮影については、子どもたちと言うよりは教師側にとって授業をふり返る良い材料になったと感じている。

4. 2 4Cサッカー

4Cボールの学習を受け、兄弟チームでの取り組みは非常にスムーズだった。今回の1番のポイントとなった「技能、体力」の差で兄弟を分けたことについては、苦手意識をもつ子、消極的な子にとって非常に良かったと考えている。経験者の強さと速さによって何もできなくなる状況を避けることができた。単元の最後、緑チームの紹介によって、「兄弟」を混ぜたゲームができたことは、良い意味で教師側の予想を超えるものであった。多くの子どもが、兄のゲームに出場し、懸命にプレーする緑チームの弟の姿を感じ取っていたからだと思われる。(図8)単元中においては「技能差」を学ぶタイミングを高学年と考えていたが、子どもの学ぶ様子からその考えを常に更新していく必要があると感じた。



図8 兄ゲームに混ざってプレーする弟4

ボール操作が非常に難しいサッカーにおいて、今回使用したやわらかく、転がりにくく、はずまないボール(図9)はとても有効であったと思われる。また体育館と言う場所も、ボールが遠くへ転がっていかず良かったと思われる。3対3のゲームも「くの字パス」に表れているようにトライアングルのポジショニング形成につながり良かったと思われる。



図9 MIKASA FUTSAL Jr

5. 成果と課題

「兄弟チーム」というチーム編成の工夫によって子ども同士のかかわり合いが多く見られ、それが結果として個々の有能感につながったと感じている。

また4Cボールではどのチームも均等なチーム力になるようにしてゲームをしたが、4Cサッカーでは技能、体力で学級を分け、同じチーム力同士での対戦を行った。これは足でボールをあつかう、身体接触が多いというサッカーの特性を考慮したからである。4Cボールでは二人以上でのパス交換という単元初期の学

習内容に素早く向かうことができ、4C サッカーでは「サッカーのゲームの中で自分の思ったプレーをする」という単元前半の目標に向かわせることができたと感じている。

また子どもが単元を通して意欲的になれたのは、毎時間「学習内容」を明示したことによるところも大きいと感じている。チームゲームではありながら、一つ学ぶ内容を授業の最後に学級で焦点化する取り組みは子どもたちにとって学ぶ筋道が見えやすかったと思われる。

単元のはじめと終わりにとった「態度測定」結果(図10)からは四角で囲んである14の項目について男女とも数値の伸びが見られ、一つの見方としては成功した授業であったと思われる。さらに女子においては数値の上昇が他の8項目でもみられた。

しかし子どもの姿を見ると関わりの方向が一方的になってしまう場面もあり、学び合う関係になっていないことも感じられた。「触球数チェック」などの関わりを促進するものも今後考えていく必要を感じた。

また男子において運動の爽快さの数値が下がっており、「思い切ったプレー」をもっとしたいという子どもの願いをかなえられてはいなかった。コートの広さ、ボール、ゴールなどの面から見直す必要性を感じた。

4C サッカーでは単元の最終のリーグ戦Ⅱにおいて、兄弟を混ぜたゲームをすることができた。その理由の「緑チームの健闘」については、「兄プレーヤーの欠席が多かった」という偶然によるところもあったので、兄弟を混ぜる可能性も見通しながら学習過程を見定めていく必要があると感じた。

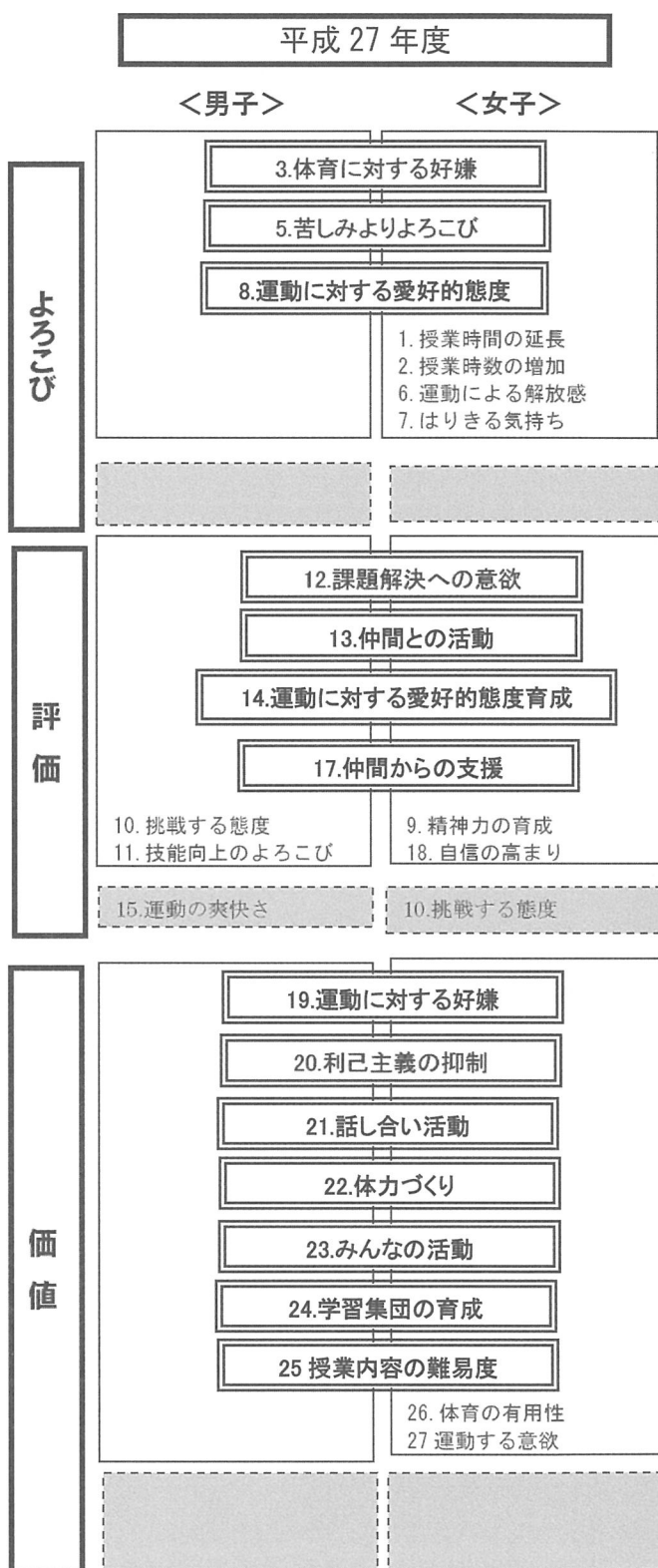


図 10 態度測定の結果

